

Alan R. Moon



TICKET TO RIDE

NORDIC COUNTRIES

Tag med **Ticket To Ride** på et nordisk eventyr igennem Danmark, Finland, Norge og Sveriges store nordiske byer København, Oslo, Helsinki og Stockholm. Besøg Norges smukke fjorde og imponerende bjerglandskaber langs strækningen ved elven Rauma. Mærk den salte luft fra Det Baltiske Hav i de travle, svenske havne. Oplev det smukke danske landskab, hvor vikingerne en gang havde hjemme. Tag toget til Finland og kryds Den Arktiske Cirkel til midnatssolens land.

SPILLERE 2 - 3

ALDER 8+

SPILLETID 30-60 MINUTTER



CREDITS

Spil design: Alan R. Moon
Illustrationer: Julien Delval
Grafisk design: Cyrille Daujean
Oversættelse af: Leif Christensen

TICKET
TO RIDE
Boardgame

DAYS OF
WONDER

Days of Wonder, the Days of Wonder logo, Ticket to Ride - the boardgame and Ticket to Ride Nordic Countries are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2004-2018 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

INDHOLD

- ◆ 1 Spillebræt med kort over De Nordiske Landes togstrækninger
- ◆ 135 Togvogne (45 i hver af farverne sort, lilla og hvid)
- ◆ 157 Illustrerede kort:



110 Togvognskort (12 af hver type togvogn, plus 14 lokomotiver)

- ◆ 3 Pointmarkører i træ (1 for hver spiller i sort, lilla og hvid)
- ◆ 1 Regelbog

FORBEREDELSE AF SPILLET

Læg spillepladen midt på bordet. Hver spiller tager et sæt med 40 togvogne samt pointmarkøren i samme farve. Hver pose indeholder 45 togvogne; de sidste 5 er reservevogne. Spillerne sætter deres pointmarkører på startfeltet **1** ved pointsporet langs spillepladens kant. Under hele spillet flyttes hver spillers pointmarkør frem langs sporet i takt med, at spillerne får point. Bland kortene med togvogne og giv hver spiller 4 kort **2**. Læg resten af kortene nær spillepladen og vend de fem øverste kort ved siden af hinanden med billedsiden opad **3**. Læg Globetrotter bonuskortet ved spillebrættet med billedsiden opad **4**. Bland rutekortene og giv hver spiller 5 kort **5**. Resten placeres herefter i en bunke med billedsiden nedad nær spillepladen **6**. Spillerne kigger deres rutekort igennem og beslutter, hvilke af dem de ønsker at beholde. Hver spiller skal beholde mindst 2 rutekort, men man må gerne beholde flere. Tilbageleverede rutekort tages ud af spillet og lægges tilbage i æsken uden at nogen ser dem. De resterende ruter, som hver spiller har beholdt, er deres for resten af spillet. Nu kan spillet begynde.

FORMÅLET MED SPILLET

Spillets formål er at få det højeste antal samlede point. Man kan få point ved at:

- ◆ Indsætte tog på strækningerne mellem to nabobyer;
- ◆ Indsætte tog på en samlet rute mellem to byer ifølge et rutekort;
- ◆ Indsætte tog på flest ruter ifølge rutekort

Lykkes det en spiller at indsætte tog som beskrevet på sit rutekort, lægges disse point til ved spillets afslutning, lykkes det derimod ikke, trækkes de fra.

Bemærk: Vær opmærksom på, at strækninger er defineret som spor, der går mellem 2 nabobyer. Ruter er defineret som spor, der går mellem 2 byer på kortet jævnfør en spillers rutekort!

SPILLETS FASER

Den mest berejste i selskabet starter. Herefter går turen med uret rundt om bordet. Hver spiller får på skift en tur, indtil spillet slutter. Under ens tur skal spilleren gøre en (og kun én) af følgende 3 ting:

TRÆK TOGVOGNSKORT – Spilleren må trække 2 togvognskort. Man kan vælge et af de fem kort med billedsiden opad, eller blindt trække et fra bunken. Trækkes et synligt kort, lægges straks et nyt fra bunken i dets sted. Så trækkes næste kort, enten et synligt eller fra bunken.

Bemærk: I denne udgave af Ticket To Ride er der ingen begrænsninger på antallet af lokomotiver, der må trækkes per tur.

INDSÆT TOG – Spilleren må indsætte tog på spillepladen ved at indløse sine togvognskort. Kortene skal passe i farve og antal til strækningens farve og længde. Herefter placeres for hvert indløst kort en plastik-togvogn på strækningen. De derved opnåede point vises ved at spillerens pointmarkør flyttes et tilsvarende antal felter på spillebrættet.

TRÆK RUTEKORT – Spilleren trækker 3 rutekort fra kortbunken. Man skal beholde mindst et af kortene, men kan vælge at beholde flere. Tilbageleverede rutekort tages ud af spillet og lægges tilbage i æsken uden at nogen ser dem.



1 Globetrotter bonuskort for flest afsluttede ruter



46 Rutekort

TOGVOGNSKORT

Der er 8 typer almindelige togvognskort, plus lokomotivkortene. Farven på hver type togvognskort svarer til forskellige strækninger mellem nabobyer på spillepladen – lilla, blå, brun, hvid, grøn, gul, sort og rød.

Lokomotiverne er flerfarvede jokere, der kan erstatte en anden farve togvogn, når der bygges tunneller eller indsættes færger (se afsnittene om disse). Lokomotiverne kan kun benyttes til at bygge tunneller eller indsætte færger, aldrig til at indsætte ordinære tog.

Der er ingen begrænsning på, hvor mange togvognskort en spiller må have på sin hånd.

Når bunken er tom, blandes de brugte kort og lægges som ny bunke. Kortene skal blandes grundigt, da de jo er blevet smidt som hele farvesæt. Skulle det ske, at der ikke er flere togvognskort tilbage at trække (fordi spillerne har hamstret dem alle), kan en spiller ikke trække flere togvognskort. Man må så i stedet for indsætte tog eller trække rutekort.

INDSÆT TOG

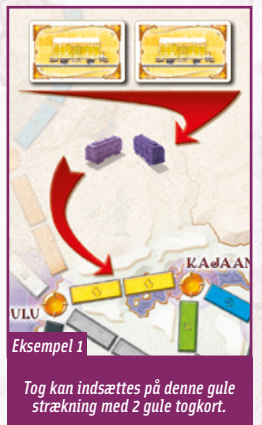
En strækning består af farvede (i nogen tilfælde farveløse grå) felter mellem to nabobyer på kortet. Ønsker en spiller at indsætte tog på sådan en strækning, skal der bruges et sæt togvognskort svarende til både antallet af felter og farven på strækningen. På de fleste strækninger skal der bruges en bestemt farve. En blå strækning skal fx. etableres med blå togvognskort. På de grå strækninger kan man indsætte tog ved hjælp af togvognskort i én valgfri farve (man kan dog ikke blande flere farver).

Den eneste undtagelse er strækningen Murmansk-Lieksa. På denne strækning kan hvert af de krævede togvognskort erstattes af 4 andre, tilfældige togvognskort (eller lokomotiver) for hver togvogn. Et eksempel: En spiller kan færdiggøre strækningen ved at bruge 7 grønne kort, plus yderligere 8 tilfældige togvognskort (for de sidste to togvogne).

Når der er indsat tog på en strækning, sætter spilleren en af sine plastik-togvogne på hvert felt på strækningen. Alle indløste kort smides i bunken med brugte togvognskort.

En spiller kan indsætte tog på enhver åben strækning på landkortet; man behøver ikke bygge i forlængelse af sine allerede etablerede strækninger. Man kan under hver tur altid kun indsætte tog på maksimalt én strækning, aldrig flere. Bemærk desuden, at hele strækningen skal etableres i samme tur.

Nogle byer er forbundet via dobbeltspor. Hver enkelt spiller kan kun indsætte tog på ét af hver af disse dobbeltspor. Bemærk desuden, at i spil med kun 2 spillere, kan kun det ene spor benyttes. Indsættes et tog på et dobbeltspor, anses det andet spor for lukket for andre spillere.



Eksempel 1

Tog kan indsættes på denne gule strækning med 2 gule togvognskort.



Eksempel 2

Tog kan indsættes på denne grå strækning med et sæt togvognskort i én valgfri farve.



FÆRGER

Færger er særlige strækninger, der forbinder to nabobyer via søvejen. De genkendes let på lokomotiv-symbolet, der findes på mindst ét af felterne i sporet.

For at indsætte en færge på en strækning, skal spilleren indløse et lokomotivkort for hvert lokomotiv-symbol på strækningen, samt det sædvanlige sæt kort i en ens farve på resten af strækningen.

Desuden:

- ◆ kan spilleren her bruge yderligere lokomotivkort som erstatning for andre farver
- ◆ kan et lokomotivkort erstattes af tre tilfældige togvognskort



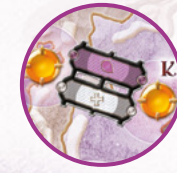
Eksempel 3

Færgeruten mellem Stavanger og Kristiansand kan etableres med et lokomotivkort samt to orange togvognskort.

TUNNELLER

Tunneller er særlige strækninger, der let genkendes ved det særlige tunnel-symbol og omridset om hvert af felterne.

Det særlige ved en tunnel er, at spilleren aldrig helt ved, præcist hvor dyr strækningen, man forsøger at sætte tog ind på, bliver!



Når man forsøger at indsætte tog på en tunnel-strækning, indløser spilleren først de på spillebrættet krævede togvognskort. Så vendes de tre øverste kort i bunken med togvognskort. For hvert af disse togvognskort med samme farve som de netop indløste, skal der nu yderligere indløses et togvognskort (eller et lokomotiv) i netop dén farve. Først da kan spilleren indsætte sit tog på strækningen. Har spilleren ikke ekstra kort nok (eller ønsker spilleren ikke at bruge dem), tages kortene tilbage på hånden, når turen slutter. De tre vendte togvognskort lægges i bunken med brugte togvognskort.

Husk ved bygning af tunneller:

- ♦ at lokomotiver er flerfarvede jokere. Trækkes et lokomotiv, vil det derfor altid matche farven, og dermed fordyre projektet.
- ♦ bruger en spiller kun lokomotiver på sit tunnel-projekt, skal der kun indløses yderligere kort, hvis der er lokomotiver blandt de 3 vendte kort. Er der til gengæld det, skal spilleren betale yderligere lokomotiver for at fuldføre projektet

POINTSPØRET

Når en spiller etablerer en tog- eller færgerute på en strækning, markeres de opnåede point ved løbende at flytte pointmarkøren i pointsporet et tilsvarende antal felter.

TRÆK RUTEKORT

En spiller kan bruge sin tur til at trække flere rutekort. For at gøre dette, trækker spilleren 3 nye rutekort fra bunken med rutekort. Spilleren skal beholde mindst et af kortene, men gerne flere. Er der færre end 3 kort tilbage i bunken med rutekort, trækker spilleren de kort, der er tilbage. Tilbageleverede rutekort tages ud af spillet og lægges tilbage i æsken uden at nogen ser dem.

På hvert rutekort står navnet på de to byer, der udgør spillerens rejsemål. Tallet på kortet viser kortets pointværdi. Får spilleren indsat tog, så de to byer forbindes af spillerens egne tog i en ubrudt rute, lægges disse point ved spillets afslutning til i pointsporet. Lykkes det derimod ikke, trækkes disse point i stedet fra ved spillets afslutning.

Rutekort holdes hemmelige for medspillerne indtil pointoptællingen ved spillets afslutning. Der er ingen begrænsning på, hvor mange rutekort en spiller kan have.

SPILLET'S AFSLUTNING

Har en af spillerne efter endt tur kun 2 eller færre af sine plastik-togvogne tilbage, får hver spiller (inklusive spilleren, der kun havde 2 eller færre togvogne tilbage) en sidste tur. Herefter slutter spillet og den enkeltes samlede point beregnes.

BEREGNING AF POINT

Spillerne har i pointsporet allerede registreret de point, de har fået for at have indsat toge på strækningerne mellem nabobyer. For at sikre sig mod fejl, kan det dog være en god idé at tælle hver spillers point igen.

Spillerne afslører nu deres rutekort og lægger point for dem til (eller trækker dem fra), alt afhængigt af om de har haft held til at forbinde byerne på deres rutekort eller ej.

Globetrotter bonuskortet med de 10 bonuspoint gives til spilleren, som har færdiggjort flest ruter ifølge rutekort. Har flere spillere færdiggjort samme antal ruter ifølge rutekort, får alle disse spillere 10 bonuspoint.

Spilleren med det højeste antal point er vinder af spillet. Har to eller flere spillere lige mange point, vinder spilleren, der har indsat tog på flest ruter ifølge sine rutekort. Skulle det ske, at det herefter stadig står uafgjort, vinder den af spillerne, som har færdiggjort den længste rute ifølge rutekort.



Eksempel 4
2 grønne kort blev spillet - et grønt kort blev trukket - prisen stiger med 1 grønt togvognskort



Eksempel 5
2 grønne kort blev spillet - et lokomotivkort blev trukket - prisen stiger med 1 grønt togvognskort



Eksempel 6
2 lokomotivkort blev spillet - et lokomotivkort blev trukket - prisen stiger med 1 lokomotivkort

Registrer dit brætspil!

Her er din togbillet til Days of Wonder Online - et online brætspils community hvor ALLE dine venner spiller med! Register dit spil på www.daysof wonder.com for at gå på opdagelse i en website fuld af forskellige spil variationer, ekstra kort og meget mere. Klik bare på New Player knappen og følg instruktionerne.

WWW.DAYSOFWONDER.COM



RUTENS LÆNGDE	POINT
1	1
2	2
3	4
4	7
5	10
6	15
9	27

Alan R. Moon

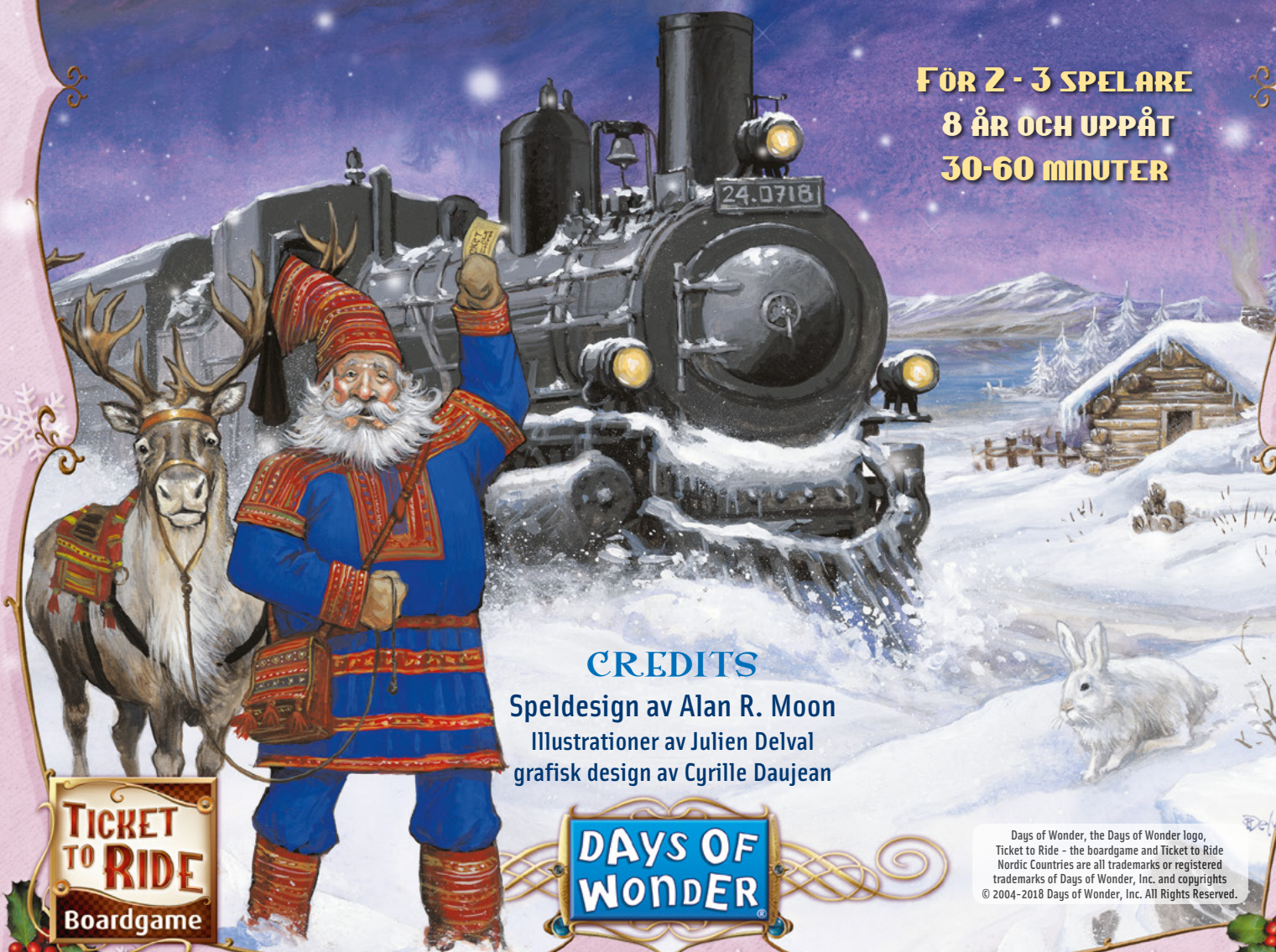


TICKET TO RIDE

NORDIC COUNTRIES

Ticket to Ride Nordic Countries tar dig med på ett nordiskt äventyr genom Danmark, Finland, Norge och Sverige. Här reser du till bekanta städer som Köpenhamn, Oslo, Helsingfors och Stockholm. Besök Norges vackra fjordar och det magnifika bergslandskapet på Raumabanen. Andas in den saltstänkta luften vid de livliga Svenska hamnarna. Färdas genom den Danska landsbygden där vikingar en gång vandrade. Hoppa på den finska järnvägen och res tvärs över polcirkeln till midnattsolens land.

FÖR 2 - 3 SPELARE
8 ÅR OCH UPPÅT
30-60 MINUTER



CREDITS

Speldesign av Alan R. Moon
Illustrationer av Julien Delval
grafisk design av Cyrille Daujean

TICKET TO RIDE
Boardgame

DAYS OF WONDER

Days of Wonder, the Days of Wonder logo, Ticket to Ride - the boardgame and Ticket to Ride Nordic Countries are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2004-2018 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

INNEHÅLL

- ◆ 1 Spelplan som visar tågsträckor över de nordiska länderna
- ◆ 135 Tågagnar i färg (45 var i färgerna röd, lila och vit)
- ◆ 157 Illustrerade kort:



110 Tågagnskort (12 i varje färg och 14 lokomotiv)

- ◆ 3 Poängmarkörer i trä (1 för varje spelare i färgerna röd, lila och vit)
- ◆ 1 Regelbok

INNAN SPELET BÖRJAR

Placera kartan på mitten av bordet. Varje spelare tar en uppsättning med 40 tågagnar och en poängmarkör i valfri färg. Varje påse innehåller 45 tågagnar, de sista 5 är ersättningspjäser **1**. Varje spelare placerar sin poängmarkör på START på poängbanan som löper längs kartans kant. Under spelets gång flyttar spelaren poängmarkören varje gång han får poäng.

Blanda tågagnskorten och ge varje spelare på 5 kort **2**.

Placera de återstående tågagnskorten nära planen och vänd upp 5 kort **3**.

Placera Globetrotter kortet bredvid spelplanen **4**.

Blanda biljettkortet och dela ut 5 kort till varje spelare **5**. De resterande korten placeras bredvid spelplanen **6**. Varje spelare tittar på sina biljettkort och väljer vilka som ska behållas. En spelare måste behålla minst 2 kort men kan välja att behålla alla 5. De kort som spelarna inte behåller tas ur spel och läggs tillbaka i boxen. Spelarna behåller sina biljettkort hemliga till spelets slut.

Ni är nu redo att börja spela.

SPELETS MÅL

Spelets mål är att få den högsta poängsumman. Poäng får du genom att:

- ◆ Muta in en sträcka mellan två städer;
- ◆ Muta in en sammanhängande sträcka av egna tågagnar mellan städerna beskrivna på biljettkortet (en rutt).
- ◆ Flest färdigställda biljettkort.

Poäng dras ifrån om spelaren inte lyckas sammanbinda två städer på ett biljettkort.

EN RUNDA

Den mest beresta spelaren startar. Spelet fortsätter sedan medurs med att varje spelare gör en runda i taget tills spelet slutar. Under sin runda måste en spelare göra en (och bara en) av följande 3 handlingar:

Dra tågagnskort – Spelaren får dra 2 nya tågkort. Han får ta något av de uppvända korten eller det översta i högen av tågkort (utan att titta på det först). Om spelaren väljer att dra ett uppvänt kort ersätts det genast. Han drar sedan sitt andra kort på samma sätt; antingen från de uppvända korten eller från högen av tågkort.

Notera att det inte finns någon begränsning i hur många lokomotiv du kan ta i en runda till skillnad från tidigare utgåvor i Ticket to Ride serien.

Muta in en sträcka – Spelaren kan muta in en sträcka mellan två städer genom att spela ett set med tågkort som matchar färgen och antalet rutor på sträckan. Spelaren placerar ut sina tågagnar på rutorna får därefter sina poäng genom att flytta sin poängmarkör det korrekta antalet steg (Se poängtabellen).



1 Globetrotter Bonus kort för flest färdiga biljetter



46 Biljettkort



Dra biljettkort – Spelaren drar 3 biljettkort från högen. Han måste behålla minst 1 av dem, men får behålla 2 eller alla 3 om han så önskar. De kort som spelaren inte behåller tas ur spel och läggs tillbaka i boxen.

TÅGVAGNSKORT

Det finns 8 typer av vanliga tågagnskort plus lokomotiv kort. Färgen på varje sorts tågagnskort motsvarar färgen på rutorna mellan städer på kartan – Lila, Blå, Bruna, Vita, Gröna, Gula, Svarta och Röda.

Lokomotiv är flerfärgade och fungerar som jokrar vilka enbart kan användas när en spelare mutar in en Tunnel eller Färje sträcka (se nedan för mer om Tunnlar och Färjor). Lokomotivkort kan komplettera eller ersätta de färgade korten som krävs för att muta in en Tunnel eller färje sträcka men aldrig till att muta in en vanlig sträcka.

En spelare får ha hur många kort som helst på handen.

När leken är slut tar man de slängda korten, blandar dem och bildar en ny hög. Blanda noggrant eftersom de slängda korten ligger i set som har använts för att muta in sträckor.

Skulle det hända att högen är slut och det inte finns några slängda kort att blanda om (för att spelarna har dragit många kort och inte mutat in sträckor), så får spelaren inte dra några tågkort utan måste muta in en sträcka eller dra ett biljettkort.

MUTA IN STRÄCKOR

För att muta in en sträcka måste spelaren lösa in ett set med tågkort av samma färg och antal som det finns rutor på sträckan. De flesta sträckorna kräver en specifik färg på tågkortet som används för att muta in sträckan.

Till exempel måste en blå sträcka mutas in med blå tågagnskort. Vissa sträckor – de som är grå – kan mutas in med ett set av vilken färg som helst.

Murmansk-Lieksa sträckan är ett undantag. På denna sträckan kan en spelare använda vilka 4 kort som helst (inklusive lokomotiv) som ersättning för ett kort i vilken färg som helst. Exempel: En spelare kan muta in sträckan genom att spela 7 gröna kort och 8 andra kort.

När en sträcka mutas in placerar spelaren en vagn i sin egen färg på varje ruta längs sträckan. Alla kort som använts för att muta in en sträcka slängs sedan i kasthögen

En spelare kan muta in vilken sträcka som helst på spelbrädet som inte är inmutad redan. Han är inte tvungen att förlänga tidigare inmutade sträckor, egna eller andras.

Vissa sträckor är sammanbundna med dubbla spår. Dessa sträckor går parallellt med varandra och har samma antal rutor. Ingen spelare kan muta in båda sträckorna mellan två städer.

Viktigt: När det endast är 2 spelare i ett spel, får endast en av de två sträckorna användas. En spelare kan dock välja vilken av sträckorna han vill muta in. Den andra sträckan är därefter stängd för alla spelare.



Exempel 1
För att muta in den gula sträckan behöver spelaren ett set med 2 gula tågkort.



Exempel 2
För att muta in den grå sträckan behöver spelaren ett set av tågkort i EN valfri färg.



FÄRJOR

Färjor är speciella grå sträckor som går genom vatten och binder samman två städer. De är lätta att känna igen på att åtminstone en av rutorna innehåller en lokomotivikon.

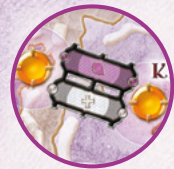
För att muta in en färjesträcka måste spelaren lösa in ett lokomotiv för varje ikon på sträckan och ett set av tågkort i en färg för de resterande rutorna på färjesträckan.

Tillägg:

- ◆ En spelare kan spela ytterligare lokomotivkort istället för att spela ett vanligt tågagnskort
- ◆ Vilka 3 kort som helst kan användas istället för ett lokomotivkort



Exempel 3
För att muta in färjesträckan mellan Stavanger och Kristiansand behövs det ett lokomotiv samt 2 orange tågkort.



TUNNLAR

Tunnlar är lätta att känna igen genom den speciella konturen på rutorna i en tunnelsträcka. Vad som gör tunnlar speciella är att spelaren som försöker muta in tunnelsträckan inte vet hur lång den är!

När en spelare försöker muta in en tunnelsträcka ska han först lägga ner samma antal kort som det finns rutor på sträckan. Dra sedan de 3 översta korten i draghögen och visa de för alla. För varje av de visade korten vars färg överensstämmer med de nedlagda tågkorten måste ytterligare ett tågkort av den färgen (eller lokomotiv) läggas ner. Först då kan en tunnelsträcka framgångsrikt mutas in.

Om en spelare inte kan (eller inte vill) lägga ner de extra kort som behövs för att muta in tunneln kan han ta tillbaks alla sina nedlagda kort till sin hand.

I slutet på turen slängs de tågkort som användes för att avgöra tunnelns längd.

Var uppmärksam på följande saker med tunnlar:

- ♦ Att lokomotiv är multifärgade och att deras färg därför alltid överensstämmer med tågkorten som lagts ner.
- ♦ Om en spelare bara använder lokomotiv för att försöka muta in en tunnel är det enbart om det dras lokomotiv som spelaren behöver lägga ner fler tågkort för att lyckas muta in tunneln (i detta fall fler lokomotiv). Detta innebär att du inte behöver oroa dig för att ett kort i samma färg som tunnelns sträcka ska kräva att du behöver spela fler kort! Om ett lokomotivkort visas bland de 3 korten så måste du spela fler lokomotivkort för att lyckas med tunnel.

POÄNGTABELLEN FÖR STRÄCKOR

När en spelare mutar in en sträcka flyttar han sin poängmarkör så många steg längs poängbanan som tabellen visar.

DRA BILJETTKORT

En spelare kan använda sin tur till att dra nya biljettkort. Han drar då 3 nya biljettkort från högen. Han måste behålla minst 1 av dessa, men får behålla 2 eller alla 3 om han så önskar. Om det inte finns 3 kort i högen får spelaren dra de kort som finns.

De kort som spelaren inte behåller tas ur spel och läggs tillbaka i boxen. Varje biljettkort anger två städer på kartan och ett poängvärde. Om en spelare bygger en sammanhängande rutt av sträckor från den ena staden till den andra så lägger han till de poäng som anges på kortet när spelet avslutas. Om spelaren inte lyckas muta in en sammanhängande rutt av sträckor mellan städerna, drar han ifrån poängen istället. Biljettkortet förvaras gömda för de andra spelarna tills spelet avslutas. En spelare kan ha hur många biljettkort som helst vid spelets slut.

SPELETS SLUT

Om en spelares förråd av tågagnar består av två eller färre vagnar efter att han har placerat ut en sträcka, ska varje spelare, inklusive den spelaren, spela en runda till. Sen avslutas spelet och poängen räknas samman.

POÄNGRÄKNING

Spelarna bör redan ha markerat de poäng de har fått för sina utplacerade sträckor. För att se att inget misstag begåtts så kan man räkna om poängen eftersom alla vagnar finns kvar på spelbrädet. Spelarna visar därefter sina biljettkort och lägger till eller drar ifrån poäng från dessa kort beroende på om man lyckats sammanbinda städerna eller inte.



Exempel 4
Spelat 2 gröna kort, 1 grönt kort visas = 1 grönt kort till behövs.



Exempel 5
Spelat 2 gröna kort, 1 lokomotiv visas = 1 grönt kort till behövs.



Exempel 6
Spelat 2 lokomotiv, 1 lokomotiv visas = 1 lokomotiv till behövs.

Registrera ditt spel!

Här är din tågbiljett till Days of Wonder Online – här kan du spela online spel med ALLA dina vänner! Registrera ditt spel på www.daysofwonder.com för att upptäcka en hemsida full med spelvarianter, extra kartor och mer. Bara klicka på **New Player** knappen och följ instruktionerna.

WWW.DAYSOFWONDER.COM



STRÄCKANS LÄNGD	ANTAL POÄNG
1	1
2	2
3	4
4	7
5	10
6	15
9	27

Alan R. Moon

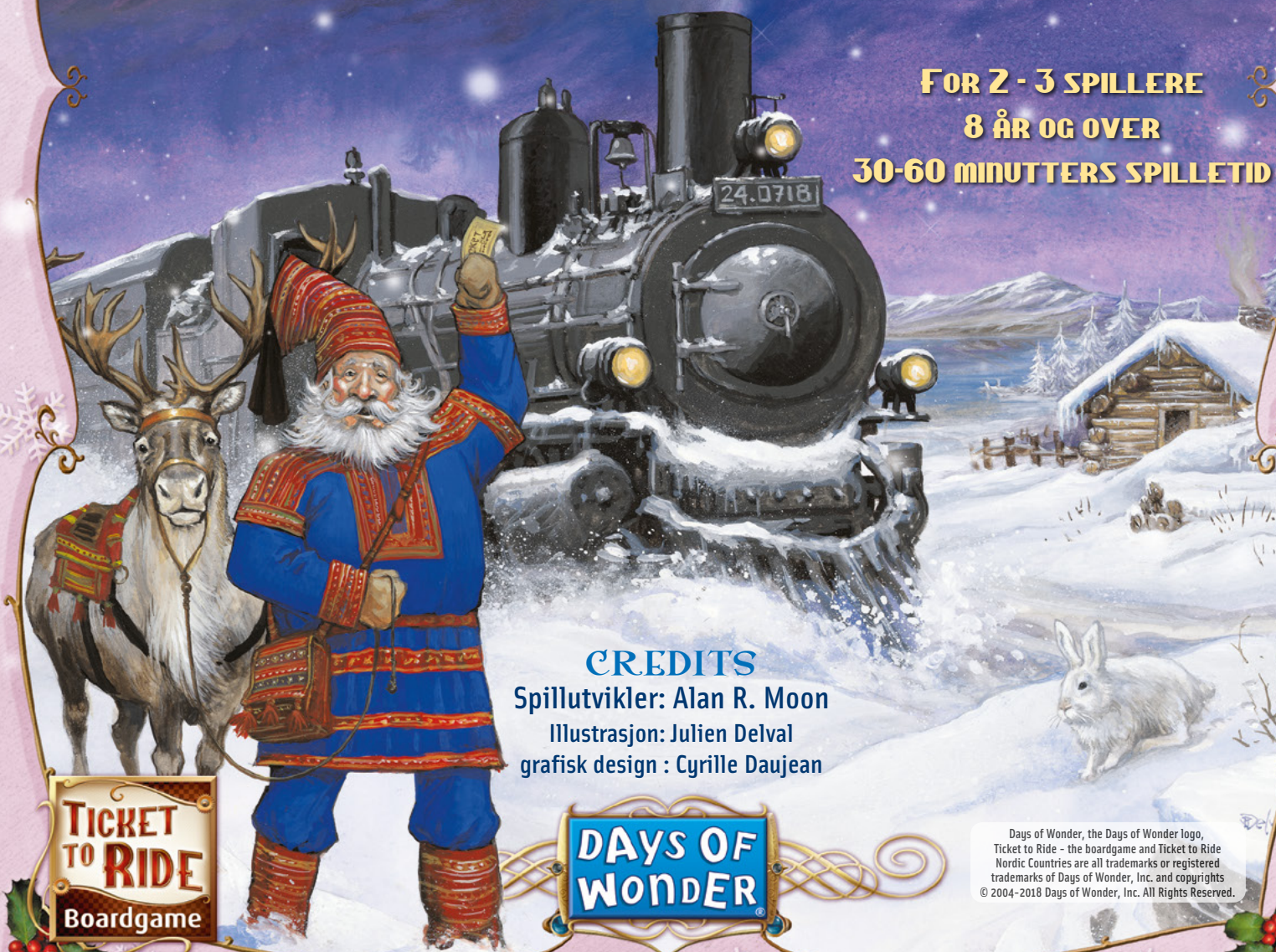


TICKET TO RIDE

NORDIC COUNTRIES

Ticket to Ride Nordic Countries tar deg med på et eventyr gjennom Danmark, Finland, Norge og Sverige. Du reiser til kjente steder som København, Oslo, Helsingfors og Stockholm. Du vil oppleve Raumabanen og Norges vakre fjorder. Puste inn sjøluften ved de svenske havner. Ferdes gjennom den danske landsbygda der vikingene en gang vandret. Reise med de finske togrutene over polarsirkelen til midnattsolens land.

FOR 2 - 3 SPILLERE
8 ÅR OG OVER
30-60 MINUTTERS SPILLETID



CREDITS

Spillutvikler: Alan R. Moon

Illustrasjon: Julien Delval

grafisk design : Cyrille Daujean

TICKET TO RIDE
Boardgame

DAYS OF WONDER

Days of Wonder, the Days of Wonder logo, Ticket to Ride - the boardgame and Ticket to Ride Nordic Countries are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2004-2018 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

INNHOOLD

- ◆ Brett med kart over nordiske toglinjer
- ◆ 135 Togvogner (45 hver av svarte, lilla og hvite)
- ◆ 157 Illustrerte kort:



110 Togvognkort (12 av hver farge og 14 lokomotiver)

- ◆ 3 Poengmarkører av tre (1 for svart, lilla og hvit spiller)
- ◆ 1 Regelhefte

SPILLOPPSETT

Plasser brettet på bordet. Hver spiller tar et sett med 40 Togvogner og 1 poengmarkør i samme farge. Hver pose inneholder 45 tog: de resterende 5 er ekstra deler. **1** Hver spiller plasserer sin poengmarkør på Startfeltet for poengbanen (som finnes på kanten av brettet).

Hver gang en spiller får poeng, må hun/han flytte markøren til rett plass.

Stokk Togvognkortene og del ut 4 kort til hver spiller. **2** Plasser resten av bunken ved siden av brettet, snu og legg de 5 øverste kortene med bildet opp ved siden av bunken. **3**

Plasser Globetrotter-kortet ved siden av brettet med bildet opp. **4**

Stokk Billettene og del ut 5 kort til hver spiller. **5** Resten av bunken plasseres ved siden av brettet. Hver spiller ser på sine Billetter og plukker ut de han/hun vil beholde. En spiller kan beholde alle kort som ble tildelt, men må beholde minst 2. **6** Alle kort som ikke beholdes, fjernes fra spillet og legges tilbake i esken uten at de andre spillerne ser dem. Spillerne røper sine destinasjoner først ved spillets slutt.

Nå kan dere begynne.

FORMÅL MED SPILLET

Målet med spillet er å score poeng og få den høyeste poengsummen.

En spiller scorer poeng på følgende måter:

- ◆ Ved å bygge en toglinje mellom to byer.
- ◆ Ved å bygge en rute mellom de to byene på Billetten(e).
- ◆ Spilleren som fullfører flest Billetter.

Spilleren taper poeng hvis hun/han ikke klarer å bygge en rute med toglinjer på Billetten.

SPILLERUNDEN

Den mest bereiste spilleren starter og runden går i retning med klokken.

Ved sin tur skal spilleren gjøre et (og kun ett) av de tre følgende tingene:

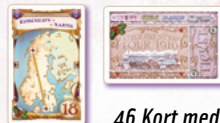
Trekke Togvognkort – Spilleren trekker to Togvognkort. Han/hun kan trekke fra de kortene som er snudd med bildet opp eller skjult fra bunken (spilleren må beholde disse kortene). Hvis spilleren trekker fra de med bilde opp, må hun/han erstatte dette med et kort fra kortstokken. Viktig endring i forhold til tidligere Ticket to Ride spill: Det er ingen begrensning ved trekking av Lokomotivkort.

Bygge en Toglinje – Spilleren kan bygge en Toglinje ved å spille et sett av Togvognkortene som matcher med fargen og lengden på Toglinjen. Spilleren plasserer ut sine egne vognbrikker på feltene langs linjen og flytter deretter poengmarkøren det riktige antall plasser frem (se poengtabellen).

Trekke Billetter – Spilleren trekker 3 Billetter fra bunken. Han/hun må beholde minst ett av disse, men kan beholde to eller alle tre om det er ønskelig. Kort som ikke beholdes, fjernes fra spillet og legges tilbake i esken.



1 Globetrotter bonuskort for de mest komplette Billetter



46 Kort med Billetter

TOGVOGNKORT

Det er 8 forskjellige Togvognkort, pluss Lokomotivkort. Fargene på Togvognkortene matcher de forskjellige Toglinjene - Lilla, Blå, Brun, Hvit, Grønn, Gul, Sort og Rød.

Lokomotiver har flere farger og brukes som en joker. De kan kun brukes til å komplettere eller erstatte de fargede kortene som kreves ved bygging av en Tunnel- eller Fergestrekning (se nedenfor), og aldri på en vanlig Toglinje.

En spiller kan ha så mange kort en ønsker på hånden.

Når bunken er tom, stokker man de brukte kortene godt, siden de typisk ligger i sekvenser da de er blitt brukt til å bygge strekninger, og lager en ny bunke.

Det kan skje at det ikke finnes noen bunke med brukte kort når bunken går tom (fordi spillerne har trukket mange og ikke bygget noen Toglinjer), og da får ikke spillerne trekke kort, men må bygge en strekning eller trekke Billetter.

Å GJØRE KRAV PÅ EN TOGLINJE

For å gjøre krav på en Toglinje må spilleren spille et sett med kort som samsvarer med antallet ledige plasser og fargen på strekningen. De fleste Toglinjene krever spesifikke fargede kort for å bli bygget. F.eks. må en blå rute kun bygges med blå Togvognkort. Noen Toglinjer er grå, og de kan bygges med sett av hvilken som helst farge.

Toglinjen *Murmansk-Lieksa* er et unntak. På denne ruten kan spilleren bruke 4 vilkårlige (altså hvilke som helst, inkludert lokomotivkort) kort som erstatning for 1 av kortene i settet som spilles. Eksempel: En spiller kan bygge Toglinjen ved å bruke 7 grønne kort og hvilke som helst 8 andre kort.

Når spilleren har gjort krav på Toglinjen, skal han/hun sette ut Togvognene sine på alle de ledige plassene. Alle kortene som ble brukt for å bygge denne Toglinjen samles i en bunke for brukte kort.

En spiller kan bygge en hvilken som helst Toglinje som ikke allerede er bygget. Det kreves ikke at han/hun må bygge en toglinje som forlenger egne eller andre allerede bygde Toglinjer. Spilleren kan kun bygge en Toglinje pr runde.

Noen byer har doble Toglinjer mellom seg, som går parallelt og samme antall felt. Ingen spiller kan ta begge Toglinjene mellom de samme byene.

Viktig: Når det er 2 spillere kan kun en av Toglinjene ved dobbeltsporene benyttes. Spillerne som bygger Toglinjen kan selv bestemme hvilken av Toglinjene han/hun ønsker å bygge. Den andre Toglinjen stenges deretter for togtrafikk.



Eksempel 1
For å kreve denne gule toglinjen, må en spiller ha et sett med to gule Togvognkort.



Eksempel 2
For å kreve denne grå toglinjen kan en spiller ha hvilket som helst kort, så lenge de er av samme farge.



FERGER

Ferger er spesielle grå feltet markert i sjøen, som skaper forbindelse mellom to byer. De er lette å kjenne igjen, da minst ett av feltene har et lokomotivsymbol.

For å gjøre krav på en Fergerute må en spiller bruke et Lokomotivkort for hvert

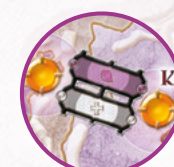
lokomotivsymbol på Toglinjen, samt et sett med antallet og fargede Togvognkort som resten av feltene tilsier.

I tillegg:

- ◆ Kan spilleren bruke flere lokomotivkort istedenfor Togvognkort i den bestemte farge.
- ◆ Kan spilleren bruke 3 vilkårlige (altså hvilke som helst) Togvognkort brukes istedenfor ett Lokomotivkort.



Eksempel 3
Det kreves ett lokomotivkort og to oransje togvognkort for å kreve toglinjene mellom Stavanger og Kristiansand.



TUNNELER

Tunneler er gjenkjennbare ved den spesielle konturen på feltene. Det som er spesielt med tunnelene er at spilleren som forsøker å bygge en Tunnel aldri vet hvor lang den blir!

Når spilleren vil bygge Tunnel må hun/han først legge frem antallet kort som kreves, akkurat som vanlig. Deretter trekkes de tre øverste kortene fra Togvognbunken, og snus med bildet opp. For hvert kort som snus og matcher den fargen som skal brukes for å bygge Tunnelen (inkludert lokomotiver), skal spilleren i tillegg legge ut et kort med samme farge (eller lokomotiv) for å få Tunnelen, fra egen hånd.

Hvis spilleren ikke har nok Togvognkort av samme farge (eller ikke ønsker å bruke dem) kan han/hun ta tilbake kortene sine og avslutte sin tur.

De tre Togvognkortene som ble brukt til å finne Tunnelens lengde legges på bruktbunken sammen med resten av Togvognkortene.

Vær oppmerksom på følgende ved Tunnel:

- ◆ Lokomotiver er jokere, og derfor kan benyttes som en erstatning for Togvognkort av en spesifikk farge.
- ◆ Om ett eller flere Lokomotivkort trekkes fra bunken, må de matches med Lokomotivkort fra hånden.
- ◆ Om en spiller kun bruker Lokomotivkort for å bygge en Tunnel, trenger spilleren kun å legge ned flere kort om det skulle komme et Lokomotivkort blant de 3 som trekkes (i det tilfellet flere Lokomotivkort). Dette betyr at spilleren ikke trenger bekymre seg for å trekke Togvognkort i den aktuelle Tunnelens farge, da en ikke behøver å matche dem.

POENGBANEN

Når en spiller har bygget en Toglinje, flytter han/hun poengmarkøren langs poengbanen i henhold til tabellen.

TREKKE BILLETTER

En spiller kan bruke hans/hennes tur til å trekke flere Billetter. Spilleren trekker 3 kort fra Billett bunken og må beholde minst ett kort, men kan velge å beholde to eller alle tre om ønskelig. Hvis det er færre enn 3 kort i bunken, får spilleren kun disse.

De Billettene som ikke beholdes fjernes fra spillet og legges tilbake i esken.

Hver Billett angir to byer på kartet og dens poengverdi. Hvis spilleren bygger en sammenhengende rute med Toglinjer fra den ene byen til den andre, flyttes poengmarkøren tilsvarende Billettens poengverdi felter frem ved spillets slutt. Hvis spilleren derimot ikke klarer å bygge en rute med Toglinjer mellom de to byene, trekkes poengverdien ifra.

En spiller kan samle så mange Billetter en ønsker gjennom spillet, og de holdes skjult for de andre spillerne til spillets slutt.

SPILLETS SLUTT

Når en spiller sitter igjen med 0, 1 eller 2 togvogner når turen hennes/hans er over skal alle spillere, inkludert denne spilleren, spille en siste runde. Når den siste runden er over skal alle regne ut poengene sine.



Eksempel 4
Når det spilles to grønne kort, og det trekkes et grønt kort- Da trenger spilleren et ekstra grønt kort.



Eksempel 5
Når det spilles to grønne kort, og det trekkes et lokomotivkort- Da trenger spilleren et ekstra grønt kort.



Eksempel 6
Når man spiller to lokomotivkort, og det trekkes et lokomotivkort- Da trenger spilleren et ekstra lokomotivkort.

POENGBEREGNING

Spillerne har fortløpende beregnet sine poeng for de bygde Toglinjene. For å sikre at det ikke er gjort feil under spillets gang, bør man dobbelsjekke dette nå.

Spillerne viser så frem sine Billetter slik at alle kan se disse, og legger til eller trekker fra poengverdien, avhengig av om de klarte å bygge ruter mellom byene eller ikke.

Spilleren som har fullført flest Billetter får Globetrotterkortet og legger til 10 bonuspoeng. Om det skulle være flere som har like mange fullførte Billetter får de alle 10 bonuspoeng.

Spilleren med flest poeng vinner spillet. Om to eller flere spillere har like mange poeng er det spilleren som klarte flest Billetter som vinner. Om det fremdeles skulle være likt er det spilleren som har bygget den lengste sammenhengende ruten med Toglinjer som vinner.

Registrer Brettspillet ditt!

Her er din togbillett til to Days of Wonder Online – Brettspillsamfunnet på internett, der ALLE vennene dine kan bli med å spille! Registrer spillet ditt på www.daysofwonder.com og oppdag en side full av forskjellige spill varianter, kart og mer. Bare klikk på New Player knappen og følg veiledningen!

WWW.DAYSOFWONDER.COM



RUTELENGDE	POENG
1	1
2	2
3	4
4	7
5	10
6	15
9	27

Alan R. Moon

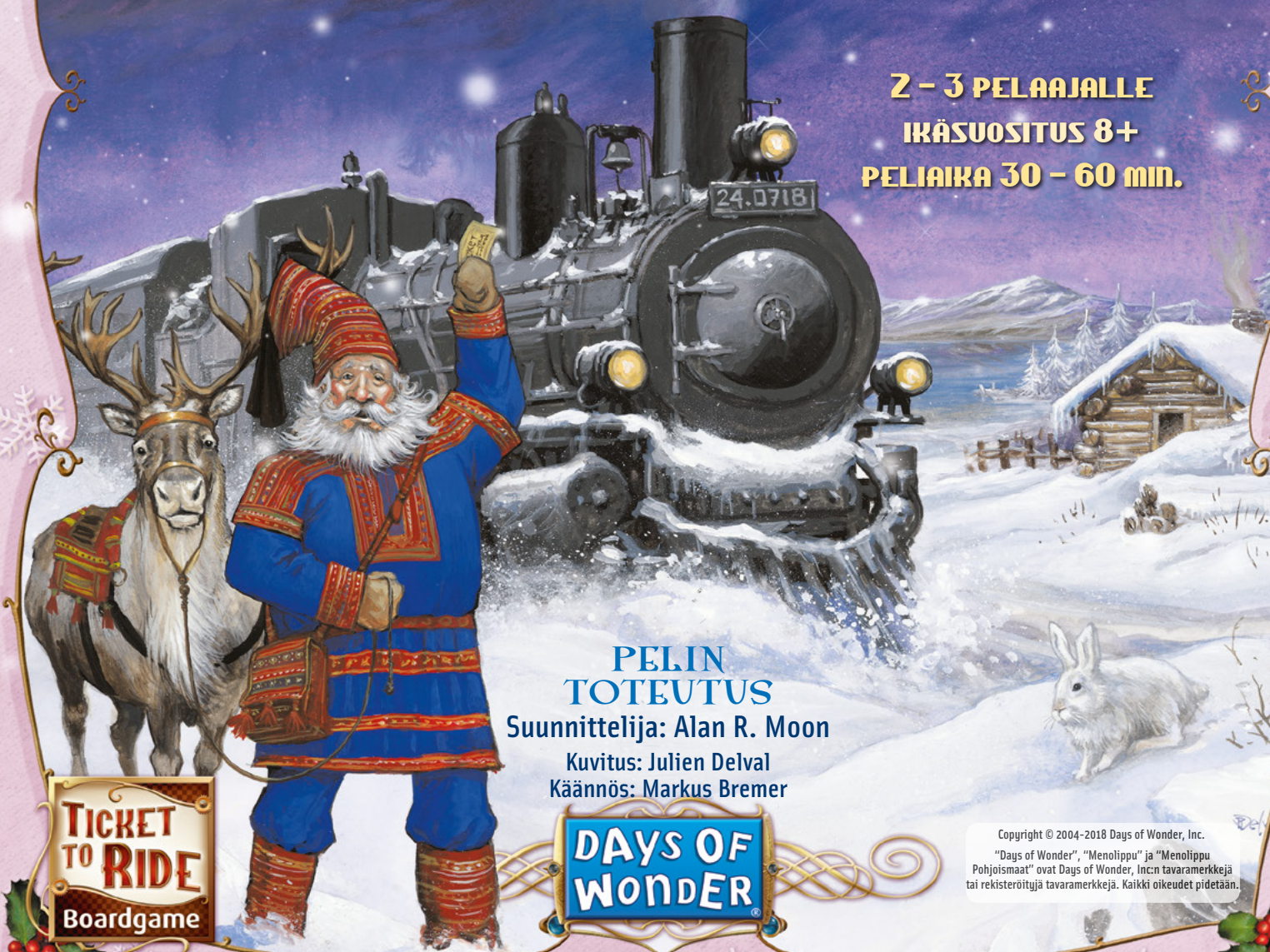


MENOLIPPU

POHJOISMAAT

Menolippu Pohjoismaat kuljettaa pelaajat Suomeen, Ruotsiin, Tanskaan ja Norjaan! Matkalla voi tutustua Norjan rannikon vuonoihin ja Ruotsin kauniisiin satamakaupunkeihin. Tanskassa juna kuljettaa Själlannin saarelta Jyllannin niemimaalle ja Suomessa pohjoiselta napapiiriltä Tampereen kautta Helsinkiin ja Turkuun.

2-3 PELAAJALLE
IKÄSUOSITUS 8+
PELAIKA 30 - 60 MIN.



PELIN
TOTEUTUS

Suunnittelija: Alan R. Moon

Kuvitus: Julien Delval

Käännös: Markus Bremer

TICKET
TO RIDE
Boardgame

DAYS OF
WONDER

Copyright © 2004-2018 Days of Wonder, Inc.
"Days of Wonder", "Menolippu" ja "Menolippu Pohjoismaat" ovat Days of Wonder, Inc:n tavaramerkkejä tai rekisteröityjä tavaramerkkejä. Kaikki oikeudet pidätään.

PELITARVIKKEET

- ◆ 1 pelilauta
- ◆ 157 pelikorttia:



110 junakorttia (12 jokaista väriä sekä 14 veturia)

- ◆ 120 värillistä junavaunua (40 jokaista väriä, jonka lisäksi viisi varavaunua jokaista väriä kohden)
- ◆ 3 puista pistemerkkiä (1 jokaiselle pelaajalle)
- ◆ 1 sääntökirja
- ◆ 1 Days of Wonder Online verkkokoodi (sääntökirjan takakannessa)

VALMISTELUT

Asettakaa pelilauta keskelle pöytää. Pelaajat ottavat itselleen 40 yhdenväristä junavaunua ja väriä vastaavan pistemerkin. Jokaiselle värille on 45 vaunua, joista 5 on varaosia. Pistemerkit asetetaan pelilautaa kiertävän pisteasteikon alkupäähän **1**. Aina kun pelaaja kerää pisteitä pelin aikana, hänen pistemerkkiään siirretään pisteasteikolla ansaittuja pisteitä vastaava määrä eteenpäin.

Sekoittakaa junakortit ja jakakaa jokaiselle pelaajalle 4 kortin aloituskäsi **2**. Asettakaa loput junakortit pinoon pelilaudan viereen kuvapuoli alaspäin ja kääntäkää esiin pöydälle kuvapuoli ylöspäin pakan viisi päällimmäistä junakorttia **3**.

Asettakaa "maailmanmatkaaja" bonuskortti pelilaudan viereen **4**.

Sekoittakaa menoliput ja jakakaa 5 korttia jokaiselle pelaajalle **5**. Loput menoliput jätetään menolippujen nostopakaksi pelilaudan viereen **6**. Jokaisen pelaajan tulee valita mitkä viidestä menolipusta he haluavat pitää. Heidän tulee pitää vähintään 2 menolippua, mutta he voivat halutessaan pitää 3, 4 tai kaikki 5. Menoliput, joita pelaajat eivät halua pitää, laitetaan takaisin pelilaatikkoon näyttämättä niitä muille pelaajille. Ne menoliput, jotka pelaajat säilyttävät, pidetään salassa muilta pelaajilta aina pelin loppuun saakka. Peli voi nyt alkaa.

PELIN TAVOITE

Pelaajien tavoitteena on kerätä mahdollisimman paljon pisteitä. Pisteitä saa seuraavista asioista:

- ◆ rakentamalla reittejä kaupunkien välille;
- ◆ rakentamalla katkeamattoman reitin pelaajan menolipussa mainittujen kahden kaupungin välille; ja
- ◆ toteuttamalla suurimman määrän menolippuja.

Pelaajat menettävät pisteitä, jos he eivät kykene rakentamaan katkeamatonta reittiä menolipussaan mainittujen kahden kaupungin välille.

PELIN KULKU

Kokenein junamatkustaja aloittaa pelin. Tämän jälkeen pelivuoro etenee myötäpäivään. Vuorollaan, pelaajan on tehtävä valintansa mukaan yksi (ja vain yksi) seuraavista kolmesta vaihtoehdosta:

Junakorttien nostaminen – Pelaaja nostaa kaksi junakorttia. Hän voi nostaa minkä tahansa näkyvissä olevista viidestä junakortista tai nostaa sokkona nostopakan päältä. Mikäli hän valitsee näkyvissä olevan kortin, korvataan nostettu junakortti heti uudella junakortilla nostopakasta.

Reitin rakentaminen – Pelaaja rakentaa kartalle reitin pelaamalla reitin pituutta ja väriä vastaavan sarjan junakortteja. Pelattuaan kortit, pelaaja asettelee yhden oman värisen vaununsa rakentamansa reitin jokaiseen ruutuun. Tämän jälkeen pelaaja siirtää pisteasteikolla pistemerkkiään rakentamansa reitin pistearvoa vastaavan määrän eteenpäin (ks. reittien pistetaulukko).

Menolippujen nostaminen – Pelaaja nostaa kolme menolippua menolippupakan päältä. Menolipuista on pidettävä vähintään yksi, mutta pelaaja voi pitää kaksikin tai kaikki kolme, jos hän haluaa. Menoliput, joita pelaaja ei valitse, palautetaan takaisin pelilaatikkoon.



1 "maailmanmatkaaja" bonuskortti pelaajalle, joka toteuttaa eniten menolippuja



46 menolippua

JUNAKORTIT

Junakorteissa on kahdeksaa erilaista vaunutyyppeä (väriä), joiden lisäksi pakassa on veturikortteja. Korttien värit vastaavat eri reittien värejä pelilaudalla: violetti, sininen, ruskea, valkoinen, vihreä, keltainen, musta ja punainen.

Veturikortit ovat monivärisiä ja toimivat pelissä jokereina rakennettaessa tunneleita ja lauttareittejä. (ks. kohta "Tunnelit ja lautat", alla). Veturikortti voi täydentää tai korvata yhden tai useamman värillisen vaunukortin, kun pelaaja rakentaa tunnelia tai lauttareittiä. Veturiteita ei koskaan voi käyttää tavallisten reittien rakentamiseen.

Pelaajan junakorttien käsikokoa ei ole rajattu.

Kun junakorttipakka loppuu, poistopakka sekoitetaan uudeksi junapakaksi ja peli jatkuu normaalisti. Kortit tulee sekoittaa huolella, sillä kortit on heitetty poistopakkaan samanväristen korttien sarjoina. Mikäli kävisi niin, että junakorttipakassa ei ole kortteja, eikä poistopakassakaan ole mitään (eli pelaajat ovat haalineet kaikki junakortit käsiinsä), junakortteja ei voi nostaa lisää. Pelaajan täytyy joko rakentaa reitti tai nostaa lisää menolippuja.

REITTIEK RAKENTAMINEN

Rakentaakseen reitin, pelaajan on pelattava kädestään sarja junakortteja, joiden lukumäärä vastaa rakennettavan reitin ruutujen lukumäärää. Sarjan junakorttien tulee olla keskenään samanvärisiä. Suurin osa reiteistä edellyttää tietyn väristen junakorttien pelaamista. Esimerkiksi sinisen reitin rakentamiseen vaaditaan sinisiä junakortteja. Jotkut reiteistä (harmaat reitit), voidaan rakentaa käyttämällä mitä tahansa yhtä väriä.

Murmansk – Lieksa reitti on poikkeus. Tätä reittiä rakennettaessa, pelaaja voi käyttää mitä tahansa neljää korttia (ml. vetureita) yhtenä jokerina. Esimerkki: reitin voi rakentaa käyttäen 7 vihreää junakorttia ja 8 mitä tahansa muuta korttia.

Kun reitti rakennetaan, pelaaja laittaa yhden oman vaununappulan reitin jokaiseen ruutuun. Käytetyt junakortit heitetään poistopakkaan.

Pelaaja voi rakentaa minkä tahansa vapaan reitin. Reitin ei ole pakko olla yhteydessä johonkin pelaajan omaan aiemmin rakennettuun reittiin. Yhden vuoron aikana voi rakentaa vain yhden reitin, eli vuoron aikana voi yhdistää korkeintaan kaksi kaupunkia. Koko reitti on rakennettava pelivuoron aikana. Pelaaja ei siten esimerkiksi voi rakentaa kolmen pituisesta reitistä yhdellä vuorolla kahta ruutua ja seuraavalla vuorolla viimeistä kolmatta.

Joitakin kaupunkia yhdistää kaksoisreitti. Sama pelaaja ei voi pelin aikana rakentaa kaksoisreitin molempia reittejä.

Tärkeä poikkeus: Kahden pelaajan peleissä, vain toinen kaksoisreitin reiteistä voidaan rakentaa. Pelaaja voi rakentaa kumman reitin tahansa, mutta tämän jälkeen toinen pelaaja ei voi enää rakentaa kaksoisreitin toista reittiä.

LAUTAT

Lautareitit ovat erikoisreittejä, jotka kytkevät kaksi vesistön erottamaa kaupunkia toisiinsa. Ne on helppo erottaa muista reiteistä, sillä vähintään yhdessä lauttareitin ruudussa on veturin siluetti.

Rakentaakseen lauttareitin, pelaajan on pelattava kädestään yksi veturikortti jokaista lauttareitin sisältämää veturisuuetta kohden ja lisäksi tavallinen sarja kortteja reitin loppu ruutuja kohden.

Lisäksi:

- ◆ Pelaaja voi pelata veturikortin minkä tahansa muun kortin tilalla jokerina
- ◆ Mitkä tahansa kolme junakorttia voidaan pelata muun kortin tilalla jokerina veturikortin tapaan



Esimerkki 1
Rakentaakseen tämän kaltaisen reitin, pelaaja tarvitsee kahden kaltaisen junakortin sarjan.



Esimerkki 2
Rakentaakseen tämän harmaan reitin, pelaaja tarvitsee kolmen minkä tahansa samanvärisen junakortin sarjan.



Stavangerin ja Kristiansandin välisen lauttareitin rakentamiseen tarvitaan yksi veturikortti ja kaksi oranssia junakorttia.



TUNNELIT

Tunnelit ovat erikoisreittejä, jotka erottuvat muista reiteistä siten, että tunneleiden ruutujen päädyt on tummennettu ja reittien ääriviivat ovat erilaiset.

Kun pelaaja rakentaa tunnelireitin, hän ei ikinä voi olla varma siitä, kuinka pitkää reittiä hän on viime kädessä rakentamassa.

Yrittäessään rakentaa tunnelireitin, pelaajan tulee ensin pelata kädestään reitin pituutta ja väriä vastaava määrä junakortteja. Tämän jälkeen junakorttien nostopakasta käännetään kolme päällimmäistä junakorttia. Jokaista nostopakasta nostettua junakorttia kohden, joka on samanvärisin kuin pelaajan kädestä pelaamat kortit, pelaajan tulee pelata kädestään ylimääräinen samanvärisin junakortti (tai veturikortti). Vasta tämän jälkeen pelaaja saa rakentaa itselleen kyseisen tunnelireitin.

Jos pelaajalta ei löydy vaadittua määrää ylimääräisiä junakortteja (tai hän ei halua pelata niitä), hän saa ottaa kaikki kyseisellä kierroksella pelaamansa kortit takaisin käteensä. Hänen vuoronsa päättyy tähän.

Pelaajan vuoron päätteeksi nostopakasta tunnelia varten käännetty kolme korttia siirretään poistopakkaan.

Seuraavat seikat tulee muistaa tunneleita rakennettaessa:

- ◆ Veturikortit ovat monivärisiä jokereita. Tästä syystä kaikki veturikortit, jotka käännetään nostopakasta tunnelin rakentamisen yhteydessä, täsmäävät pelaajan kädestä pelaamiin kortteihin. Pelaajan on siten aina pelattava kädestään ylimääräinen junakortti jokaista nostopakasta käännettyä veturikorttia kohden.
- ◆ Jos pelaaja aikoo rakentaa tunnelin pelkkiä veturikortteja käyttäen, hänen on pelattava kädestään ylimääräisiä junakortteja vain jokaista nostopakasta käännettyä veturikorttia kohden! Jos kolmen käännetyn kortin joukossa kuitenkin on veturikortteja, täytyy pelaajan pelata jokaista käännettyä veturikorttia kohden uusi veturikortti.

REITTIIEN PISTETAULUKKO

Kun pelaaja rakentaa reitin, tulee hänen merkitä reitistä saamansa pisteet siirtämällä pistemerkkiään pisteasteikolla reitin arvon verran eteenpäin.

MENOLIPPUIJEN NOSTAMINEN

Nostamistaan kolmesta menolipuista hänen täytyy pitää vähintään yksi, mutta halutessaan hän voi pitää kaksi tai vaikka kaikki kolme. Menoliput, joita pelaaja ei halua pitää, poistetaan pelistä ja laitetaan takaisin pelilaatikkoon. Menoliput, jotka pelaaja päätti pitää, on pidettävä pelin loppuun saakka. Niitä ei voi heittää pois pelin myöhemmässä vaiheessa.

Jokaisessa menolipussa on kahden kaupungin nimi ja pistearvo. Jos pelaaja rakentaa omia reittejään siten, että menolipussa mainitusta kaupungista toiseen menee pelaajan rakentama yhtenäinen muovisten junavaunujen kuvaama reitti (mitä kautta pelilautaa hyvänsä), hän saa menolipussa mainitun pistemäärän pelin lopussa. Jos yhdistäminen ei onnistu, pelaaja menettää menolipun pistearvon verran pisteitä.

Menoliput pidetään salassa muilta pelaajilta pelin loppuun asti. Pelaajien menolippujen lukumäärälle ei ole rajoituksia pelin aikana.

PELIN PÄÄTTYMINEN

Kun jollain pelaajista on vain 0, 1 tai 2 muovista junavaunua jäljellä vuoronsa lopussa, kaikki pelaajat (mukaan lukien tämä pelaaja) pelaavat vielä yhden vuoron. Sen jälkeen peli päättyy ja pisteet lasketaan.

PISTEIDEN LASKU

Pelin päättyessä, pelaajilla tulisi jo olla laskettuna pisteet rakentamistaan reiteistä. Voi kuitenkin olla hyvä tarkistaa, ettei pelin aikana ole sattunut laskuvirheitä ja laskea reiteistä ansaitut pisteet uudelleen. Tämän jälkeen pelaajat paljastavat menolippunsa ja lisäävät tai vähentävät niiden pistearvon, riippuen siitä, onnistuiko yhtenäisen reitin rakentaminen menolipun kaupunkien välille vai ei.

Lopuksi, pelaaja, joka on toteuttanut eniten menolippuja saa "maailmanmatkaaja" bonuskortin, joka tuo kymmenen lisäpistettä. Jos kahdella tai useammalla pelaajalla on yhtä monta toteutettua menolippua, saavat kaikki eniten menolippuja toteuttaneet pelaajat täydet kymmenen pistettä.

Pelaaja, jolla on eniten pisteitä voittaa. Jos kahdella tai useammalla pelaajalla on yhtä monta pistettä, voittaa pelaaja, jolla on eniten suoritettuja menolippuja. Jos suoritettuja menolippuja on myös yhtä monta, on voittaja näistä pelaajista se pelaaja, joka on rakentanut pisimmän yhtenäisen junareitin pelilaudalle.



REITIN PITUUS	PISTEET
1	1
2	2
3	4
4	7
5	10
6	15
9	27

Online Pelaaminen

Tässä on sinun Days of Wonder verkkokoodisi:



www.daysof wonder.com

Koodilla pääset pelaamaan Menolippu pelin verkkopeliversiota (verkkopelit ovat tarjolla vain englanniksi, ranskaksi ja saksaksi). Pelit löydät osoitteesta www.ticket2ridegame.com. Aloita rekisteröityminen sivuille klikkaamalla «New Player» kuvaketta. Muihin Days of Wonderin peleihin voit tutustua sivuilla www.daysof wonder.com

"Days of Wonder", "Menolippu" ja "Menolippu Pohjoismaat" ovat Days of Wonder, Inc:n tavaramerkkejä tai rekisteröityjä tavaramerkkejä. Kaikki oikeudet pidetään.